

5.3 APRIA : déplacement avec vision obscurcie

3 heures

Références	Déroulement de l'entraînement
NFPA 1001 : 5.3 Opérations sur les lieux d'un incendie : 5.3.1; 5.3.1a); 5.3.1b); 5.3.5; 5.3.5a); 5.3.5b); 5.5 Prévention des incendies, préparation à la lutte contre les incendies et entretien des équipements : 5.5.3; 5.5.3a); 5.5.3b). Liens cours P1 : 5 Niveau de complexité : 3 Manuel : 87-121; 175-186 et Manuel d'utilisation de l'APRIA.	Plan général de l'entraînement : L'entraînement en caserne est structuré en trois parties. La première partie, en groupe, est consacrée aux méthodes de déplacement avec un APRIA et la vision obscurcie. La deuxième partie, en équipe de 2, est une mise en situation qui consiste à terminer un parcours en ayant la vision obscurcie. Cette partie se termine par l'entretien et la remise en service des équipements. La troisième partie est une synthèse des problématiques rencontrées lors des déplacements avec vision obscurcie et met l'accent sur les règles de santé et de sécurité à observer lors du port de l'APRIA. Séquence des apprentissages durant l'entraînement : Première partie 1. Présenter l'objectif de l'entraînement et les habiletés qu'on souhaite développer. 2. Réviser les diverses méthodes de déplacement avec un APRIA lorsque la vision est obscurcie. 3. Rappeler les méthodes d'orientation et de déplacement avec un APRIA. 4. Rappeler comment réagir en cas de désorientation. Deuxième partie 5. Procéder aux mises en situation. Chaque équipe doit : a) Terminer un parcours dans un espace en ayant la vision obscurcie; b) Faire preuve d'organisation et être systématique dans son travail. 6. Remettre les équipements en service. Troisième partie 7. Discuter des problématiques rencontrées lors des simulations. 8. Discuter des règles de santé et de sécurité à observer lors du port de l'APRIA.
Objectif de l'entraînement et habiletés à développer	
L'objectif de cet entraînement est que les pompiers développent des techniques de déplacement avec un APRIA lorsque leur vision est obscurcie. L'entraînement permettra de développer les habiletés suivantes : • Endosser l'APRIA. • Travailler avec un APRIA. • Communiquer avec ses coéquipiers. • Se déplacer. • Se repérer. • Utiliser des accessoires.	
Matériel suggéré pour réaliser l'entraînement	
• 4 APRIA au minimum avec bouteilles de rechange; • Divers outils, cordages, échelles portatives et tuyaux; • Local aménagé en parcours; • Bandes de tissus ou de plastique opaque et bandes élastiques ou ruban adhésif; • Nécessaire de nettoyage pour les APRIA.	

5.3 APRIA : déplacement avec vision obscurcie

Préparation de l'entraînement et notes de sécurité

- Préparer 2 espaces sécuritaires pour les mises en situation et préparer les bandes de tissus ou de plastique pour obscurcir la vision.
- Les participants devront être vêtus de leur tenue intégrale de combat en tout temps.
- On affectera, à tour de rôle, un pompier pour vérifier l'état d'épuisement des participants qui effectuent le parcours.
- Après avoir réalisé le parcours, les participants devront obligatoirement observer une pause de 5 minutes (prévoir de l'eau).

Relier l'entraînement à des situations réelles

- Insister sur des éléments comme : la vérification du plancher avant d'avancer, les risques d'obstacles lors d'une recherche, la vérification de la chaleur avant d'ouvrir une porte, etc.

Exemples de parcours

1. Bureau de travail :

Se servir des bureaux de travail du service pour y effectuer un parcours. Au préalable, on aura rassemblé les effets au centre des bureaux pour éviter qu'ils ne tombent durant la recherche. Insister sur le respect de l'intégrité des lieux, sur le respect de la confidentialité et sur les dangers potentiels dans ce type d'environnement, (beaucoup de papier et de plastique, souvent beaucoup de fils au sol, etc.).

2. Atelier ou entrepôt :

Réaliser un parcours dans la partie de la caserne qui sert d'atelier ou d'entrepôt. Au préalable, on aura retiré tout objet ou outil pouvant représenter un risque lors de la recherche et on aura nettoyé le plancher. Insister sur le respect de l'intégrité des lieux, sur le respect de la confidentialité et sur les dangers potentiels dans ce type d'environnement, (solvants, huiles, lames, pièces lourdes, matières dangereuses, etc.).

3. Pièce d'un bâtiment résidentiel :

On peut simuler un environnement semblable à celui d'une pièce d'un bâtiment résidentiel à l'aide de chaises, de tables, de bureaux et de quelques pièces de mobilier. Insister sur le respect de l'intégrité des lieux, sur le respect de la confidentialité et sur les dangers potentiels dans ce type d'environnement, (longues draperies, meubles de rangement en hauteur, divers objets décoratifs peuvent devenir des obstacles, etc.).